

REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI SECONDO LIVELLO IN COMPUTER ANIMATION AND VISUAL EFFECTS

Art. 1 – Denominazione e codifica del Corso di studio

È istituito presso la Rome University of Fine Arts - Accademia di Belle Arti legalmente riconosciuta, il Corso di Diploma Accademico di Secondo Livello in Computer Animation and Visual Effects, codice DASL08.

Art. 2 - Scuola di appartenenza

Il Corso di Diploma Accademico di Secondo Livello in Computer Animation and Special Effects appartiene alla Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte.

Art. 3 - Dipartimento afferente

La struttura di coordinamento delle attività didattiche, di ricerca e di produzione artistica della Scuola di Nuove Tecnologie per l'arte è il Dipartimento di Progettazione e Arti Applicate.

Art. 4 - Obiettivi formativi

Il corso di Diploma accademico di secondo livello in Computer Animation and Visual Effects, attraverso la pratica del progetto, lo studio approfondito delle teorie che il racconto per immagini sottende e l'apprendimento degli strumenti e delle tecnologie d'avanguardia, ha l'obiettivo di formare professionisti creativi, fortemente specializzati e dotati di una solida base teorico cognitiva. Al fine di acquisire una formazione di livello avanzato, per la piena padronanza di metodi e tecniche, nonché competenze professionali elevate, lo studente in particolare approfondisce:

- la comprensione della teoria e della pratica del racconto per immagini: storia del cinema e analisi filmica, comunicazione visiva, scrittura e linguaggio filmico, storyboarding;
- l'interiorizzazione dei processi di animazione: timing, cinema d'animazione sperimentale, realizzazione di una sequenza animata;
- lo sviluppo della capacità di visualizzazione: disegno dal vero, scultura e modellazione;
- la conoscenza degli strumenti tecnologici: compositing 2d, software 3d, applicazione pratica via progetto;
- le conoscenze storico-culturali e capacità narrativo-analitiche;
- i principi e la pratica delle tecniche d'animazione: studio dei pose, del movimento e delle espressioni, studio del personaggio;
- le capacità tecniche e progettuali dell'effetto speciale: tecniche di riprese per l'effetto speciale, strumenti avanzati 3d e compositing, match moving;
- le capacità realizzative e progettuali per la Motion Graphics: studio del concept e della gestione del progetto, strumenti. Seminari, workshop, incontri con professionisti, tirocini e sperimentazioni sul campo, offrono allo studente un confronto sempre attuale con il mondo del lavoro e delle professioni creative.

Risultati di apprendimento attesi

Descrittori del titolo di studio – QTI2010

Descrittori per il secondo ciclo – I titoli finali di secondo ciclo possono essere conferiti a studenti che abbiano conseguito le conoscenze, le capacità e le abilità sotto descritte.

Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)

I diplomati in Computer Animation and Visual Effects devono aver dimostrato, attraverso la realizzazione di un cortometraggio in animazione e la continua pratica di progetto, sia la conoscenza degli strumenti specialistici, sia una spiccata sensibilità estetica. Requisiti necessari per lo sviluppo progettuale e per la gestione dei processi creativi, al fine di realizzare audiovisivi in animazione ed interventi di postproduzione (effetti speciali) originali e di avanguardia.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)

I diplomati in Computer Animation and Visual Effects, avendo acquisito padronanza degli strumenti tecnologici e delle pratiche progettuali, forti della conoscenza dell'intera filiera di produzione e della comprensione degli obiettivi narrativi e di comunicazione, devono essere capaci di ideare, progettare e realizzare prodotti audiovisivi in animazione quali cortometraggi, lungometraggi, advertising e videoclip. Devono essere abili nel fornire risposte tecniche e soluzioni creative alla domanda del mercato dei visual effects per progetti ad alto profilo (feature films, advertising) mediante la progettazione e la messa in opera di effetti di postproduzione digitale..

Autonomia di giudizio (making judgements)

I diplomati in Computer Animation and Visual Effects, avendo maturato capacità analitiche e dotati di un ampio bagaglio tecnico e progettuale, devono essere capaci di comprendere la complessità e fornire in autonomia soluzioni adatte alle necessità narrative e di comunicazione, siano esse legate ad un progetto autoriale/individuale che collettivo o di committenza.

Abilità comunicative (communication skills)

I diplomati in Computer Animation and Visual Effects devono essere in grado di costruire una comunicazione chiara con committenti, produttori ed interlocutori di progetto: sia in fase di ideazione, attraverso la presentazione della proposta creativa, sia durante il percorso di produzione, garantendo un continuo ed aperto dialogo sulle esigenze di realizzazione. Devono essere in grado di presentare le proprie specificità e competenze, anche in ambito internazionale, attraverso l'aggiornamento continuo del proprio portfolio.

Capacità di apprendimento (learning skills)

I diplomati in Computer Animation and Visual Effects, interiorizzando i processi tecnici e le metodologie progettuali e comprendendo a fondo gli aspetti strutturali e i principi di funzionamento degli strumenti, devono essere in grado di confrontarsi in maniera puntuale ed analitica con la continua evoluzione del settore.

Art. 5 – Sbocchi occupazionali e professionali

Il diplomato del corso di Diploma Accademico di Secondo Livello in Computer Animation and Visual Effects avrà sviluppato le competenze necessarie per svolgere sia nella libera

professione, sia come collaboratore o responsabile - attività professionali di elevata specializzazione nei seguenti ambiti:

- Effetti speciali: il diplomato potrà inserirsi nel mondo del cinema, della tv e della pubblicità, con il ruolo di supervisore agli effetti speciali, technical director, compositore, operatore nuke, lighter, esperto di match moving.

- Animazione 3d: Il diplomato potrà inserirsi in strutture italiane o estere che operano nel cinema d'animazione, nel cinema d'effetti speciali, nella pubblicità e nei videogiochi, svolgendo la professione di regista d'animazione, supervisore all'animazione, animatore, rigger.

- Motion graphics: Il diplomato avrà un ampio specchio di possibilità d'inserimento professionale nel mondo dell'audiovisivo e della pubblicità.

Capace di ideare, progettare e realizzare sigle, ident animati, videoclip, titoli di testa e filmati didattici, potrà svolgere la professione di creative director, motion grapher, motion designer.

Art. 6 - Criteri di ammissione

Requisiti di accesso:

- a) Possono presentare domanda di iscrizione tutti coloro che sono in possesso di un Diploma accademico di Primo o Secondo Livello, di una Laurea o Laurea magistrale in discipline affini al corso.
- b) Il passaggio dal Primo al Secondo Livello all'interno della Scuola di Nuove Tecnologie per l'arte avviene in forma diretta.
- c) Per gli studenti provenienti da altra Scuola o da Facoltà Universitaria l'ammissione avviene tramite una prova di accesso; per questi studenti è prevista la possibilità di attribuire debiti formativi: fino a 12 CFA per i Diplomati di Primo Livello provenienti da altra scuola; fino a 18 CFA per i Laureati presso Facoltà Universitarie (Umanistiche, Scientifiche o Politecnici). Eventuali integrazioni curriculari in termini di CFA, riferibili a specifici Settori Artistico Disciplinari, devono essere acquisite prima della verifica della preparazione individuale.

Modalità di verifica:

- a) La prova di ammissione al corso accademico di Secondo Livello è finalizzata alla comprensione delle motivazioni e delle attitudini ad intraprendere il corso di studi scelto ed alla verifica dell'adeguatezza della personale preparazione ai fini dell'ammissione.
- b) La prova consiste in un colloquio con presentazione da parte del candidato di un proprio portfolio contenente opere e progetti e qualsiasi altra documentazione ritenuta utile ai fini dell'ammissione.
- c) La selezione degli studenti ammessi al corso viene fatta sulla base degli esiti e delle valutazioni degli esami di ammissione. Il numero massimo di studenti ammesso al corso è programmato in relazione al rapporto tra studenti e docenti, nonché alla dotazione di strutture ed infrastrutture adeguate alle specifiche attività formative. Prima dell'inizio di ogni anno accademico, il Consiglio di Amministrazione delibera il numero massimo di studenti per la composizione della classi e l'eventuale sdoppiamento delle classi stesse. È

ammissibile lo sdoppiamento anche solo di singole discipline impartite nella medesima classe.

Art. 7 - Disposizione sugli obblighi di frequenza

La frequenza ai Corsi e agli Insegnamenti della Accademia è obbligatoria. Per essere ammesso a sostenere gli esami, lo studente deve aver frequentato almeno l'80% della totalità delle attività formative svolte in ciascun anno accademico, con esclusione dello studio individuale. Detta prescrizione è attestata dai Docenti responsabili degli insegnamenti.

Art. 8 - Modalità di presentazione piani di studio

Lo studente è tenuto a presentare un piano di studio comprensivo delle attività formative obbligatorie e di quelle opzionali e a scelta. Nella formulazione del piano lo studente potrà indicare un impegno non a tempo pieno. Lo studente presenta il proprio piano di studi entro il 30 Novembre di ciascun anno accademico alla struttura didattica competente. Il piano di studi può essere ripresentato l'anno successivo, apportando modifiche al precedente. Ha valore l'ultimo piano di studi approvato. Il piano di studi è automaticamente approvato se corrispondente al piano ufficiale degli studi del corso. In caso contrario, su proposta della Commissione Piani di Studio, il Consiglio Accademico delibera entro il 15 Dicembre successivo.

Art. 9 - Caratteristiche della prova finale

La prova finale del Diploma accademico di secondo livello in Computer Animation and Visual Effects, a cui vengono assegnati 10 crediti formativi, può consistere, in alternativa:

- a) nella discussione di un elaborato scritto, di contenuto teorico-metodologico, analitico-critico o storico-artistico, sviluppato dal candidato su un argomento coerente con gli obiettivi formativi e con i linguaggi specifici del proprio percorso di studi;
- b) nella presentazione e discussione di un progetto o opera artistica che utilizzi le metodologie e i linguaggi di una o più discipline e che, in ogni caso, deve essere accompagnata da un elaborato scritto che ne evidenzia criticamente l'impostazione teorica, i contenuti e le tecniche utilizzate. Il candidato, durante la discussione, si potrà avvalere del supporto di una presentazione multimediale.

Art. 10 - Articolazione dei curricula

Curricula offerti agli studenti:

Il Corso di Diploma Accademico di Secondo Livello in Computer Animation and Visual Effects prevede un unico curriculum.

Articolazione in moduli:

Nel rispetto delle procedure di codifica e registrazione delle prove d'esame previste dall'Accademia, un corso può prevedere l'accorpamento di più moduli d'insegnamento appartenenti anche a settori disciplinari diversi, unificando l'esame finale dei corsi accorpati (denominati "corsi integrati" ovvero "laboratori" a seconda delle modalità di verifica finale). Nell'accorpamento debbono essere rispettate le propedeuticità previste dal Manifesto degli Studi della Accademia.

Propedeuticità:

- a) Il manifesto degli Studi della Accademia indicherà ogni anno gli insegnamenti attivati e la loro suddivisione fra vari anni di corso, identificando la denominazione delle discipline nell'ambito di ogni settore artistico-disciplinare.
- b) Le eventuali propedeuticità degli insegnamenti vengono stabilite, per ogni anno accademico, nel Manifesto degli Studi della Accademia.

Attività formative ulteriori:

Si intende per attività formative ulteriori quelle attività organizzate o previste dall'Accademia al fine di acquisire ulteriori conoscenze linguistiche, nonché abilità informatiche e telematiche, relazionali o, comunque, utili per l'inserimento nel mondo del lavoro, nonché attività formative volte ad agevolare le scelte professionali, mediante la conoscenza diretta del settore lavorativo cui il titolo di studio può dare accesso. In particolare: tirocini formativi e di orientamento di cui al decreto del Ministero del Lavoro 25 marzo 1998, n. 142.

Art. 11 – Riconoscimento di attività formative, conoscenze ed abilità

Trasferimento degli studenti:

Il trasferimento degli studenti al Corso di Diploma Accademico di Secondo Livello in Computer Animation and Visual Effects, provenienti da un altro corso di diploma accademico, ovvero da un altro corso di pari livello di altra Istituzione, prevede il riconoscimento del maggior numero possibile dei crediti già maturati dallo studente, anche ricorrendo eventualmente a colloqui per la verifica delle conoscenze effettivamente possedute. Esclusivamente del caso in cui il trasferimento dello studente sia effettuato tra corsi di diploma accademico di secondo livello appartenenti alla medesima scuola di Nuove Tecnologie per l'arte, la quota di crediti direttamente riconoscibili allo studente non può essere inferiore al 50% di quelli già maturati.

Conoscenze e abilità professionali:

L'Accademia può riconoscere le conoscenze e le abilità professionali certificate individualmente, nonché le altre conoscenze e abilità maturate in attività formative alla cui progettazione e realizzazione l'Accademia abbia concorso. Il numero di crediti formativi accademici riconoscibili non può comunque essere superiore a 12 CFA. Le attività già riconosciute ai fini dell'attribuzione di CFA nell'ambito di corsi di diploma accademico di primo livello non possono essere nuovamente riconosciute come CFA nell'ambito di corsi di diploma accademico di secondo livello.

Art. 12 - Entrata in vigore e validità del regolamento

Il presente Regolamento entrerà in vigore con l'Anno Accademico 2018/2019 ed ha validità triennale.

Con una periodicità non superiore a tre anni il Consiglio Accademico realizza una revisione del Regolamento Didattico del Corso di Diploma.

**DASL08 - DIPLOMA ACCADEMICO DI SECONDO LIVELLO in
NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE**
Corso accademico di secondo livello in Computer Animation and Visual Effects

Ambito	Settore (Gruppo)	Disciplina	CFA	Ore Lezione/studio	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica profitto
Primo anno CFA: 60							
Base	ABTEC38	Strumenti di compositing	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	ABTEC38	Strumenti 3D 1	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	ABPR35	Regia	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	ABTEC43	Animazione 1	10	125/125	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABAV03	Disegno per l'animazione	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	ABPC65	Cultura visiva e media	6	45/105	Teorico	Obbligatorio	Esame
	ABPC66	Storia del cinema e del video d'animazione	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	ABPR31	Direzione della fotografia	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Ulteriori attività formative		Conoscenze linguistiche e relazionali, tirocini, workshop, produzione artistica, etc.	2	0/50		Obbligatorio	
A scelta dello studente			6	0/150		Obbligatorio	
Secondo anno CFA: 60							
Base	ABTEC38	Strumenti 3D 2	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	ABTEC43	Character animation	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	ABTEC43	Animazione 2	10	125/125	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	ABTEC43	Effetti speciali	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	ABTEC43	Motion graphics	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	ABTEC43	Sound design	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Ulteriori attività formative		Conoscenze linguistiche e relazionali, tirocini, workshop, produzione artistica, etc.	6	0/150		Obbligatorio	
Prova finale			10	0/250		Obbligatorio	